Gather & Play

ЛИСТ ВЕДУЩЕГО ДЛЯ ПЕЧАТИ

Категории

По очереди называйте то, что подходит к категории, — без повторов и долгих пауз.

Игроки 3–12 (лучше всего 4–8) **Время игры** 10–25 мин **Материалы** Без материалов **Движение** Сидя

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. **Кто-то называет категорию, например «то, что лежит в ящике с инструментами».**
2. **По кругу каждый называет одну подходящую вещь.**
3. **Без повторов и без пауз дольше примерно пяти секунд.**
4. **Ошибся, повторился или замешкался — теряешь жизнь. Побеждает последний, у кого жизнь осталась.**

ПОДГОТОВКА

1. Сядьте в круг или вокруг стола, чтобы порядок ходов был очевиден.
2. У каждого три «жизни» — проще всего показывать их тремя пальцами.
3. Выберите, кто задаёт первую категорию. Для первого раунда годятся широкие: фрукты, страны, всё синее.
4. Договоритесь о длине паузы. Честно и без таймера: игрок, который только что ответил, медленно считает до пяти.

КАК ИГРАТЬ

1. Задающий объявляет категорию и даёт первый ответ.
2. По часовой стрелке каждый даёт один новый подходящий ответ.
3. Игрок теряет жизнь, если повторил чужой ответ, назвал неподходящее или не уложился в паузу.
4. Любой может оспорить ответ. Компания быстро решает поднятием рук; при равенстве ответ засчитывается.
5. Когда жизнь потеряна, раунд заканчивается. Потерявший задаёт следующую категорию и начинает.
6. Игрок без жизней выбывает, но становится судьёй в спорах.
7. Побеждает последний, у кого осталась хотя бы одна жизнь.

КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

Игра заканчивается, когда жизни остались только у одного игрока. Чтобы сыграть короче, дайте всем по две жизни — или вовсе откажитесь от выбывания и сыграйте десять категорий: побеждает тот, кто потерял меньше всего жизней.

ИГРА СИДЯ

В игру и так играют сидя. Для варианта с ритмом нужны только руки.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Сужайте категории по ходу игры: сначала «животные», потом «полосатые животные».
- В разновозрастной компании будьте щедры в спорах. Цель — темп, а не суд.
- Если выбывшие сидят без дела слишком долго, перейдите на счёт без выбывания, описанный выше.
- Избегайте категорий, для которых нужно знать бренды, сериалы или знаменитостей: они исключают часть гостей.

ВАРИАНТЫ

Одна буква. Все ответы должны начинаться с одной буквы — «еда на букву П». Это гораздо труднее, и вариант лучше приберечь для двух-трёх последних игроков.

Ритм ладонями. Держите ровный ритм на четыре счёта — два хлопка по столу, два в ладоши — и называйте ответ на хлопки в ладоши. Ритм заменяет правило паузы и добавляет напряжения без всякого таймера.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: ШИРОКИЕ ДЛЯ НАЧАЛА

- то, что лежит в корзине для пикника
- то, что есть в ящике с инструментами
- круглые вещи
- животные на четырёх лапах
- то, что берут в отпуск
- еда, которую едят руками
- то, что лежит в кухонном ящике
- то, что издаёт звуки

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: УЗКИЕ И ПОСЛОЖНЕЕ

- вещи с колёсами
- слова, которые заканчиваются на «-ка»
- то, что можно сложить
- овощи, которые растут под землёй
- слова, которые означают и цвет, и предмет
- музыкальные инструменты, в которые дуют
- то, что делают раз в год
- то, что тает

Время указано по редакционной оценке, а не по результатам тестов. Страница проверена редакцией на ясность и согласованность. Мы не заявляем, что игра тестировалась на реальных группах.

Gather & Play · familygameideas.com Бесплатно для печати на ваших собственных встречах.